Varning: Till ägare av TV-apparater av projektionstyp!

Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret och markeringar på bildskärmens fosforbeläggning. Undvik att spela ofta eller under en längre tid på TV-apparater av projektionstyp (med storbildsskärm).

Epilepsivarning

Läs denna varning innan du använder detta spel eller låter ditt barn använda det.
En del personer kan få epilepsianfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blixtrande ljus eller ljusmönster i det vardagliga livet. Dessa personer kan få ett anfall medan de tittar på TV eller spelar vissa dataspel. Detta kan hända även om personen i fråga inte har någon medicinsk bakgrund av epilepsi eller tidigare aldrig haft några epileptiska anfall.
Om du eller någon i din familj har haft epilepsirelaterade symptom (anfall eller förlorat medvetande) i samband med blixtrande ljus, rådgör med din läkare innan du spelar dataspelet.
Vi uppmanar föräldrar att hålla ett öga på sina barns dataspelsanvändning. Om ditt barn skulle råka ut för något av följande symptom: yrsel, suddig syn, ögon- eller muskelryckningar, förlorat medvetande, förvirring, några ofrivilliga rörelser eller konvulsioner vid användning av dataspel, avbryt GENAST och kontakta läkare.

Försiktighetsåtgärder vid användning

- Sitt inte för nära din bildskärm. Håll dig på så långt avstånd från skärmen som sladdens längd tillåter.
- Spela helst spelet på en dator med liten skärm.
- Undvik att spela då du är trött eller fått dåligt med sömn.
- Se till att rummet där du spelar är väl upplyst.
- Vila under minst 10 till 15 minuter per timme då du spelar ett spel.

Varumärken

Bertie Botts bönor i alla smaker ™, Chokladgrodor™, Diagongränd™, Eeylops Ugglemarknad™, Flampulver™, Gryffindor™, Gyllene Kvicken™, Gringotts™, Hagrid™, Rubeus Hagrid™, Harry Potter™, Harry Potter och Hemligheternas kammare™, Hedwig™, Hogwarts™, Gyllenroy Lockman™, Draco Malfoy™, Nimbus Tvåtusen™, Madam Hooch™, Quidditch™, Slytherin™, Snape™, Severus Snape™, Professor Snape™, Ron Weasley™, Piskande pilträdet™.

INNEHÅLL

Menystyrning

Obs! I denna manual refererar vi hela tiden till standardstyrningen. Om du vill veta mer om hur du anpassar styrningen kan du läsa avsnittet *Inställningsmenyn* på sid. 16.

HANDLING	STYRNING
Markera menyalternativ	För musen över alternativet
Ändra alternativ/Flytta skjutreglage	**Klicka** för att välja alternativ eller **klicka** på skjutreglaget
Välj/Gå till nästa skärm	**Vänsterklicka** på alternativet/NÄSTA SKÄRM
Återgå till föregående skärm	**Vänsterklicka** på tillbakapilen/Tryck på **ESC**

Styrning i spelet

Här är de grundläggande kontrollerna för ditt andra år på Hogwarts.

HANDLING	STYRNING
Rör dig framåt/bakåt	Piltangenterna **UPP/NER** eller **W** och **S**
Vrid dig åt vänster och höger	Flytta musen (eller piltangenterna **VÄNSTER/HÖGER**)
Sidsteppa åt vänster och höger	**A** (eller komma) och **D** (eller punkt)
Hoppa	**Klicka** med höger musknapp (**högerklicka**) eller tryck på **CTRL**
Använd trollstav	Klicka med vänster musknapp (**vänsterklicka**) och **håll** ner musknappen. **Släpp upp** musknappen när du siktar på något så kastar du trollformeln (eller använd ALT på samma sätt – läs mer i avsnittet *Inställningsmenyn* på sid. 16).

Obs! Du kan inte kasta en trollformel om du inte siktar på något.

Handling/Prata med	Gå fram till personen/saken
Titta dig omkring	Flytta **musen** för att se dig omkring
Drick trolldryck	**Mellanslag**
Pausa spelet/Öppna spelmenyn	**ESC**
Titta på kartan	**TAB**
Hoppa över filmsekvens	**ENTER**

Under trollkarlsdueller

Gå till nästa formel	**Högerklicka** (eller tryck på **mellanslag**) för att ändra formel, eller tryck på **1**, **2** eller **3**.

När du spelar Quidditch

Flyg Upp/Ner/Vänster/Höger	UPP/NER/VÄNSTER/HÖGER piltangent
Ta den gyllene Kvicken/ Knuffa motståndare	**Vänsterklicka** eller tryck på **CTRL**

VÅGAR DU ÅTERVÄNDA TILL HOGWARTS?



Som ung trollkarlslärling längtar Harry Potter efter att få lämna den omagiska världen bakom sig och återvända till sitt andra år på Hogwarts skola för häxkonster och trolldom. Men under sommarlovet dyker en mycket underlig besökare upp i Harrys sovrum med en olycksbådande varning – en katastrof kommer att inträffa om Harry återvänder till Hogwarts!

När den nya terminen börjar verkar det som om den allvarliga förutsägelsen förverkligas. Underliga och hemska saker inträffar – och Harry tycks alltid befinna sig i närheten. Paniken sprider sig men ingen vet vem – eller vad – som ligger bakom. Kan Draco Malfoy vara den skyldige? Är Hagrid inblandad? Harry vet inte vem han ska misstänka, men när hans skolkamrater upptäcker att han kan tala parselspråk blir han själv den mest misstänkte!

Med hjälp av sina bästa vänner, Ron och Hermione, är det upp till Harry att lösa mysteriet och rentvå sitt namn, innan ett nytt offer råkar illa ut och Hogwarts får stänga för gott!

- Vill du veta mer om Harry Potter kan du besöka **www.harrypotter.com**
- Vill du veta mer om spelen *Harry Potter och Hemligheternas kammare* kan du besöka **www.harrypotter.ea.com**

INSTALLERA SPELET

Stoppa i cd-skivan till spelet i din dators CD/DVD-läsare och följ instruktionerna på skärmen.

Obs! Läs den bifogade EAsy installationsguiden om du vill veta mer eller om du får problem under installationen.

BÖRJA EN NY SPELOMGÅNG

Så här startar du ett nytt äventyr:

1. När startmenyn öppnas **klickar** du på NY OMGÅNG. Skärmen 'Ny omgång' öppnas. Nu **vänsterklickar** du på en TOM sparplats som du vill använda.
2. Inledningsfilmen startar. När inledningen är klar laddas spelet och startar automatiskt.

STARTMENYN



- Vänsterklicka på ett alternativ för att gå vidare.

SPELSKÄRMEN

När du har tittat på inledningsfilmen börjar spelet med ett övningsavsnitt som hjälper dig att ta dig an utmaningarna under ditt andra år på Hogwarts.



- Om du vill inleda en konversation går du fram till de personer du möter.
- Tänk på att du kan använda **musen** och piltangenterna (eller **W/A/S/D**-tangenterna) för att ändra synvinkeln och flytta Harry samtidigt – det kan vara användbart i knepiga situationer!
- Tryck på **ESC** för att pausa spelet och öppna spelmenyn. Här kan du se vilka saker du har hittat, hur många poäng du har erövrat åt Gryffindor och ändra olika spelalternativ. Du hittar en fullständig genomgång av de olika alternativen i avsnittet *Spelmenyn* på sid. 10.

  Obs! Ikonerna på skärmen visas bara när de behövs (till exempel när du plockar upp en utmaningsstjärna).

VIKTIG INFORMATION FÖR ANDRAÅRSELEVER

Informationen i detta avsnitt ger, även om det inte är uttömmande, en bra fingervisning om de obekanta saker som elever kan ha användning för när de utforskar Hogwartsslottet.

KASTA TROLLFORMLER

Att använda rätt formel på rätt mål är mycket viktigt, inte bara för att få bra betyg på lektionerna utan även vid andra, mer riskfyllda aktiviteter i Hogwarts gamla korridorer och rum.

1. **Vänsterklicka** med musen och håll ner musknappen för att göra Harrys trollstavsarm redo för formelkastning. Den glittrande markören visar vad Harry siktar på med sin magi.



Obs! Formler har inte obegränsad räckvidd. Om du är inom räckhåll är formelmarkören gul. Om du står för långt bort är markören röd.

2. Använd musen för att flytta markören till det föremål du vill sikta på.



3. Om du siktar rätt och Harry kan rätt formel dyker en formelsymbol upp. Släpp musknappen för att kasta formeln.

4. Ibland är resultatet av ditt formelkastande uppenbart. Andra gånger kan du behöva se dig omkring för att upptäcka vilken effekt formeln hade.



Tips: Försök att sikta på allt du ser. Om du väljer rätt saker kan du hitta överraskningar och samlarföremål.

- Som du snart kommer att märka kan andraårseleverna delta i trollkarlsdueller. Där passar vissa formler särskilt bra. Du hittar mer information om denna spännande sport och hur man deltar i den i avsnittet *Trollkarlsdueller* på sid. 13.



HOPPA, KLÄTTRA OCH KLÄNGA



För att kunna utforska Hogwarts ordentligt måste du ta dig över vissa hinder och hoppa över några ordentliga klyftor. Du kommer nog att få kläm på det när du kommer till det piskande pilträdet, men här följer en kort förklaring.

HOPPA



- Spring mot ett hål och **högerklicka** med musen (eller tryck på **CTRL**) precis innan du kommer till kanten. Om du utför hoppet rätt bör du flyga säkert över till andra sidan.
- Om du ramlar från höga höjder svimmar Harry och du måste börja om från den plats där du sparade senast.

  Tips: Glöm inte att försöka ta sats innan hoppet – då kan Harry kanske få tag i en kant som ligger längre bort.



Obs! Om du vill kan du aktivera alternativet 'AUTOHOPPA' på spelmenyn. När du har gjort det kan Harry springa fram mot en kant och hoppa automatiskt åt det håll han är på väg. Även om du har aktiverat AUTOHOPPA så kan du fortfarande **högerklicka** eller trycka på **CTRL** för att få Harry att hoppa.

KLÄTTRA



Gå fram mot ett föremål eller hinder och tryck framåt så klättrar du upp eller över.



Vid högre kanter kan du pröva att hoppa vid väggen för att se om Harry kan få tag i kanten.

Obs! Du kan bara klättra eller hoppa upp på vissa hinder. Om du sitter fast kan du leta efter något som du kan kasta en trollformel på. Vem vet, du kanske har tur!

UTFORSKA ALLA VINKLAR OCH VRÅR



Hogwarts skola för häxkonster och trolldom är en magisk plats med gott om dolda områden, kontakter och gropar som lurar på ovarsamma elever. Om du vill hitta allt måste du leta omsorgsfullt. Håll utkik efter allt från små hål i stenmuren till underliga eller bekanta formelsymboler och försök att sikta på dem med Harrys trollstav.

Harrys livskraft



Den blixtformade livskraftmätaren visar hur bra Harry mår. Om den sjunker till botten svimmar Harry och du måste börja om från den sparbok du sist stötte på.



Till att börja med har Harry bara en blixtformad livskraftmätare, men om du hittar tio bronstrollkarlskort får du en till blixt och Harry blir lite tåligare.



Håll utkik efter sätt att återställa Harrys hälsa. Chokladgrodor och Wiggenweld-drycker är bland de mest välkända sätten att få lite extra livskraft!

Obs! Vissa av de motståndare du stöter på har också en livskraftmätare som syns längst ner på skärmen.

Samlarföremål

Bertie Botts bönor i alla smaker



Du kan hitta det här underliga trollkarlsgodiset överallt i slottet och parken. De finns gömda på de mest otänkbara ställen men en välriktad Flipendo blottar dem oftast. Plocka upp dem när du hittar dem eftersom de är en viktig valuta bland dina skolkamrater.



När du plockar upp en böna visas din bönräknare längst upp till vänster på skärmen.



Du kommer att vilja byta till dig saker av företagsamma elever på Hogwarts, så samla på dig så många Bertie Botts bönor i alla smaker du kan hitta. Saker som trollkarlskort, trolldrycksingredienser och Quidditchutrustning går att köpa – mot en viss avgift.

Chokladgrodor



När du hittar en hoppande chokladgroda plockar du upp den. Om Harry har mindre än 100% av sin livskraft får han ett välkommet energitillskott.

Obs! Som namnet antyder hoppar dessa förtrollade godsaker omkring lite, så du måste fånga dem innan Harry kan äta dem.

Utmaningsstjärnor



Under hela ditt äventyr kommer du att försöka dig på flera spännande formelutmaningar för att lära dig de magiska färdigheter som behövs och ta dig igenom ditt andra år på Hogwarts. Om du ska lyckas måste du samla in utmaningsstjärnor under dessa utmaningar – ju fler stjärnor du hittar, desto fler poäng vinner du åt Gryffindor.

- Formelutmaningsmenyn hittar du under spelmenyn, när du är klar med inledningen med Ron.

TROLLKARLSKORT



De otroliga bilderna av kända häxor och trollkarlar på dessa kort är inte det enda som gör dem speciella. Samla dem för att komplettera din samling, öppna hemliga områden och ge Harry en permanent ökning av livskraft.



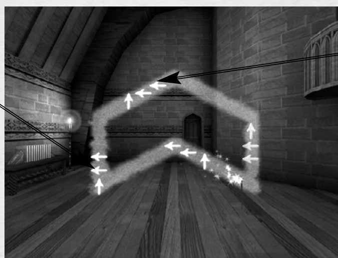
- Du kan titta på din samling i din Folio Magi, som är en slags samlarpärm för trollkarlskort.
- Vart tionde bronskort du hittar ger Harry en extra blixt med livskraft.
- Vart tionde silverkort du hittar öppnar ett lås till utmaningsrummet för guldtrollkarlskort.
- Du kan öppna din Folio Magi via spelmenyn. Klicka bara på boken.

LÄR DIG NYA TROLLFORMLER



Du lär dig din första andraårsformel på lektionen i försvar mot svartkonster med den otroligt begåvade Gyllenroy Lockman. Följ med ordentligt på lektionen så kommer du att kunna kasta andraårsformler på nolltid. Men var inte orolig, Harry har inte glömt vissa användbara formler från sitt första år på Hogwarts.

- Om du vill lära dig trollformler följer du instruktionerna på skärmen.
- Tryck på varje piltangent när den glittrande trollstaven passerar den. Om du trycker för sent, eller trycker på fel tangent, räknas det som att du misslyckades. Men det är ingen fara, försök igen.
- Du kan erövra fler poäng åt Gryffindor om du lyckas kasta formeln.



Om du trycker på fel tangent är det ingen fara. Försök bara att få så många rätt som möjligt.

Se till att du trycker på rätt tangent när trollstaven passerar över symbolen.

- Tänk på att en stadig hand och ett flertal lyckade försök är ett bra sätt att hjälpa dig i kampen om elevhemspokalen.

  Obs! Du har tre försök på varje nivå att klara lektionen med högsta betyg. Om du gör det får du värdefulla elevhemspoäng.

Spelmenyn



I spelmenyn kan du kolla hur du ligger till och öppna de andra menyerna i spelet. Om du vill se hur det går för Gryffindor i kampen om elevhemspokalen, öppna din Folio Magi, ändra några spelalternativ eller bara ta en paus, trycker du på **ESC** så öppnas ditt betygskort.
Obs! Spelet är pausat så länge spelmenyn är öppen.

Om du inte har markerat ett alternativ visas ditt aktuella mål här.

 Räknare för Wiggenwelddrycker

 Räknare för Wiggenträdbark

 Räknare för Bertie Botts bönor i alla smaker

 Utmaningsmenyn

 Titta på kartan

 Öppna Quidditchmenyn

 Fortsätt spela

 Resume Game

 Räknare för fladdermaskslem

 Gå till elevhemspoängmenyn/ Gryffindors elevhemspoäng

 Upptäckta hemligheter/Totalt antal hemligheter på nivån

 Öppna din Folio Magi

 Öppna trollkarlsduellmenyn

 Avsluta spelet

 Öppna ljud- och grafikmenyn

Wiggenwelddryck

Du lär dig att tillverka denna mycket användbara livskraftgivande dryck på Severus Snapes lektion i trolldryckskonst. Även om du inte gillar honom så vore det dumt att missa den.



De viktigaste ingredienserna i Wiggenwelddrycken är Wiggenträdbark och fladdermaskslem. Ett bra lager av dessa två saker innebär att Harry alltid kan tillreda lite mer Wiggenwelddryck.

Tips: Vissa elever på Hogwarts brukar sälja dessa saker.





Elevhemspoängmenyn

Som medlem av Gryffindors elevhem kan du vinna elevhemspoäng på lektionerna och när du utför uppdrag under ditt äventyr. Målet är att hjälpa Gryffindor att knipa elevhemspokalen och stoppa Slytherin från att vinna pokalen igen!



Om du vill se hur Gryffindor ligger till i kampen om elevhemspokalen klickar du på skölden för att få upp ställningen.

Elevhemspoängceremonier

Under läsåret hålls fyra elevhemspoängceremonier som leds av rektorn Albus Dumbledore. Om Gryffindor leder får du göra ett snabbt besök i bonusrummet med bönor. Det här området på skolan öppnas – bara en kort stund – fyra gånger per år. Det är bara det elevhem vars elever har varit så flitiga och företagsamma att de tagit ledningen i skolkampen som får skicka in en elev.

- Varje gång du får gå till bonusrummet med bönor bör du använda alla trollformler du har lärt dig för att hitta alla dess hemligheter. Eftersom du bara har fyra möjligheter att besöka rummet under skolåret är det nog klokt att leta ordentligt.

Bertie Botts bönor i alla smaker



Du kommer snart att upptäcka att dessa magiska sötsaker är en hobby som många unga trollkarlar sysslar med. Om du samlar ihop tillräckligt många av dessa underliga sötsaker kan du byta dem mot alla möjliga användbara saker med andra elever.



Under årens lopp har man hittat Bertie Botts bönor i alla smaker på de mest osannolika ställen på Hogwarts, så glöm inte att leta både högt och lågt efter dem.

Tips: Gå fram till elever som står på olika ställen i slottet – de kan ha nåt att byta med dig!

Hemligheter



Hogwarts är fullt av hemligheter. Bli den första trollkarlen som hittar allihop! Du kan hitta hemligheter på alla möjliga ställen – bakom tavlor, under golv och på alla ställen som ser lite misstänkta ut. Det kan finnas alla möjliga trollkarlsprylar på hemliga ställen – både Bertie Botts bönor i alla smaker, chokladgrodor och trollkarlskort.

Titta på hemlighetsräknaren så ser du hur många av nivåns hemligheter du har hittat.

Utmaningsmenyn



Under ditt äventyr råkar du ut för formelutmaningar som du måste klara så snabbt som möjligt. På utmaningsmenyn kan du se din bästa poäng för varje utmaning. Om du tror att du kan få ett bättre resultat kan du göra om utmaningen:

- Om du vill göra om utmaningen och kanske få ett bättre resultat går du tillbaka till formelutmaningens dörr, som är markerad med en flagga med formelns symbol. Förbättra din poäng så kan du vinna extra poäng åt Gryffindor.
- Genom att samla utmaningsstjärnor på en utmaningsnivå får du extra tid på dig att klara utmaningen.
- Ju snabbare du klarar en nivå, desto fler elevhemspoäng tar du hem åt Gryffindor. Tänk på att du kan gå miste om några sällsynta trollkarlskort om du bara satsar på att få den snabbaste tiden varje gång.

  Obs! Om du bemästrar nivån kan du inte vinna fler elevhemspoäng genom att göra om utmaningen.

Folio Magi



Unga trollkarlar tycker om att samla kort med berömda häxor och trollkarlar. De har livfulla, detaljerade bilder av de mest framstående eller anmärkningsvärda magikerna ur historien. Din Folio Magi är den bok där du samlar dina kort med berömda häxor och trollkarlar.



Kort med berömda häxor och trollkarlar ger inte bara en intressant inblick i den magiska världens otroliga historia utan ger även den flitige samlaren alla möjliga fördelar.

- Om du vill veta mer om ett visst kort **klickar** du på den lilla bilden för att förstora den.
- För vart tionde bronskort du hittar får Harry en permanent ökning i livskraft (upp till maximalt 6 blixtformade livskraftmätare).
- För vart tionde silvertrollkarlskort du hittar får Harry en nyckel till det hemligaste och mest skyddade området på Hogwarts. Samla ihop fyra nycklar så får du tillträde till utmaningsrummet för guldtrollkarlskort!




•Samla alla guldtrollkarlskorten och komplettera din samling!

•Eleverna på Hogwarts är påhittiga och smarta unga häxor och trollkarlar. De kan mycket väl ha kort som du inte har hittat än att sälja mot några Bertie Botts bönor i alla smaker!

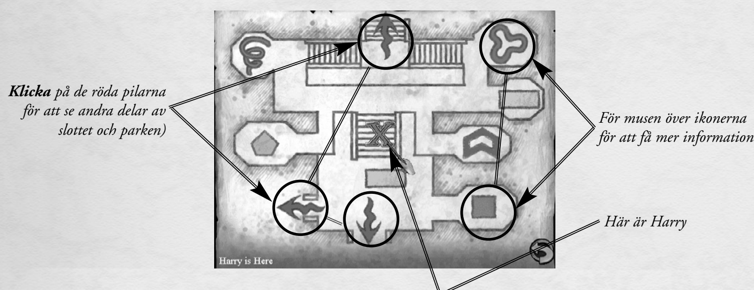
•Om du har tur kan du hitta några riktiga rariteter och komplettera Harrys samling!

KARTA



Till och med andraårselever kan tappa bort sig på ett så stort ställe som Hogwarts! Om du går vilse, eller bara vill titta om du vet var du är, **klickar** du på kartikonen så öppnas kartan.

- Om du vill öppna kartan snabbare trycker du på TAB.



TROLLKARLSDUELLER

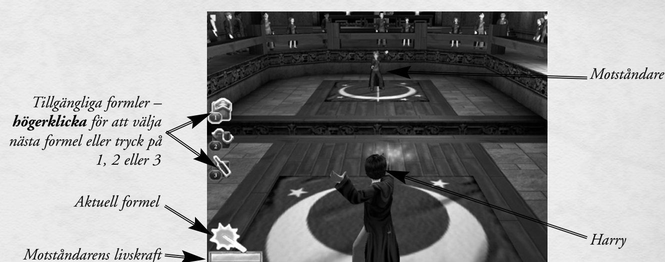


Professor Lockman startat en duellklubb i år. Den här spännande avkopplingen från vanliga lektioner ger Harry chansen att vinna massor av Bertie Botts bönor i alla smaker och bli den främste duellanten på Hogwarts.

- **Klicka** på ikonen för trollkarlsdueller i spelmenyn så får du upp rankningen för trollkarlsduellerna.
- Det finns tre formler du kan använda i en trollkarlsduell: RICTUSEMPRA – Knuffar till din motståndare; EXPELLIARMUS – Reflekterar motståndarens formel tillbaka på honom eller henne; och MIMBLEWIMBLE – Får motståndaren att misslyckas med sin nästa formel.

När du har klarat av övningsavsnittet för trollkarlsdueller kan du gå tillbaka och duellera så ofta du vill.

1. Gå fram till en duellant i rummet precis innan du kommer in i Stora salen. Han eller hon talar om hur många Bertie Botts bönor i alla smaker du måste satsa för att få duellera.
2. Om du har tillräckligt många, **klickar** du på JA för att duellera.
3. Om Harry svimmar först förlorar du din insats. Om du vinner får du behålla dina bönor och den andra elevens insats! Här nedanför hittar du fullständiga instruktioner om hur du deltar i en trollkarlsduell:



- Använd rörelsetangenterna (piltangenterna eller **W/S/A/D**) för att ducka och vrida dig undan den andra duellantens formler.
- Om du vill kasta den markerade formeln **vänsterklickar** du eller trycker på **ALT**.
- Om du vill fortsätta till nästa formel högerklickar du (eller trycker på mellanslag) för att växla formel eller trycker på **1**, **2** eller **3**.
- Tänk på att när du klättrar på rankningslistan bland trollkarlsduellanter blir motståndet och arenorna svårare. Om du vill titta på rankningen går du fram till anslagstavlan för trollkarlsdueller eller klickar på ikonen för trollkarlsdueller i spelmenyn.

Tips: Timing är allt i trollkarlsdueller. När du blir bättre kommer du att förstå vilka formler som passar bäst i olika situationer.

Quidditch



Quidditch är en viktig del av livet på Hogwarts. Det är inte bara en spännande sport, utan ger även deltagarna ovärderliga kunskaper i kvastkäppshantering som kan komma väl till pass utanför Quidditchbanan.

- Du deltar i Hogwarts Quidditchliga, som utgörs av sex matcher under läsåret. Under tävlingens gång kommer du att få möta allt svårare lag fram till den extremt tuffa finalmatchen.



När du har klarat övningsavsnittet för Quidditch kan du gå tillbaka och spela så ofta du vill. Gå bara fram till Quidditchanslagstavlan utanför Quidditchplanen. Om du vill spela någon av de öppna matcherna **klickar** du på den.
Obs! Du kanske tycker att det blir lättare att flyga kvastkäpp om du ställer in omvänd styrning för kvastkäppen i inställningsmenyn, som du hittar på spelmenyn.

Quidditchreglerna

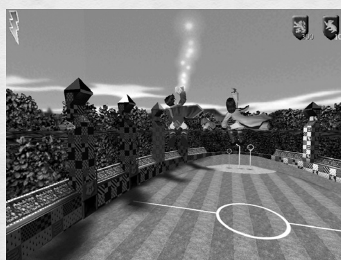
Det är naturligtvis sökaren som kan ställa matchen på ända genom att fånga den gyllene Kvicken. Men för att fånga den måste du först jaga ifatt den.

- Kom ihåg att undvika dunkarna och de andra spelarna till varje pris. Om du krockar med något förlorar du fart och livskraft. Dessutom måste du börja om i din jakt på den gyllene Kvicken.
- Häng på den gyllene Kvicken tillräckligt länge för att få en chans att fånga den.

Jaga den gyllene Kvicken



- Du följer automatiskt efter Kvickens spår tillsammans med den andra sökaren. Försök att hänga med tills kvickmätaren är full. Sen **vänsterklickar** du eller trycker på **CTRL** för att sträcka ut handen och försöka ta den. Om du lyckas vinner du matchen åt Gryffindor!



- När kvickmätaren är full **vänsterklickar** du eller trycker på **CTRL** för att fånga den. Om du lyckas vinner du matchen åt Gryffindor!
- Den andra sökaren kommer att göra praktiskt taget allt för att få tag på Kvicken först. Om Harry blir knuffad förlorar han livskraft. Om du vill knuffa den andra sökaren först åker du nära honom eller henne och **vänsterklickar** eller trycker på **CTRL**.

  Obs! Om du svimmar under Quidditchligan lämnar ditt lag walkover och motståndarlaget vinner.

Avsluta spelet



Klicka på den här ikonen för att avsluta spelet och återgå till Windows.

Inställningsmenyn



Alla kontroller i spelet *Harry Potter och Hemligheternas kammare* går att ställa in individuellt av användaren. Om du vill ändra en kontroll **vänsterklickar** du i dialogrutan, så att den markeras, och trycker på den nya tangenten. Den nya kontrollen är inställd.

Obs! Datorn minns två tangenttryckningar för varje handling, så **klicka** igen om du vill ställa in kontrollen på bara en tangent.

MUSHASTIGHET	**Klicka** och **dra** skjutreglaget. Ju längre åt höger du drar det, desto känsligare blir musen för dina rörelser.
INVERTERA MUS	Vissa användare föredrar att använda omvänd musstyrning.
AUTOCENTRERA KAMERA	När detta alternativ är **PÅ** hoppar kameran automatiskt till en vinkel strax bakom Harry.
INVERTERAD KVASTSTYRNING	När du bockar för detta alternativ ändras styrningen UPP och NER när du flyger.
AUTOHOPPA	När du bockar för detta alternativ hoppar Harry automatiskt när han kommer till ett hål. Standardinställningen är AV.
AUTODRICK TROLLDRYCK	Harry dricker automatiskt en Wiggenwelddryck, om han har någon, när han håller på att svimma (standardinställningen är **PÅ**).



Ljud och grafikmeny

Öppna ljud och grafikmenyn där du hittar följande alternativ:

UPPLÖSNING	**Klicka** för att ändra skärmupplösningen till något av flera förinställda alternativ.
FÄRGDJUP	**Klicka** för att välja mellan 16 och 32 bitars färger (bara snabba datorer bör pröva 32 bitar).
TEXTURDETALJER	**Klicka** för att välja mellan HÖG, MEDEL, och LÅG detaljrikedom på texturerna i spelet.
FÖREMÅLSDETALJER	**Klicka** för att välja detaljrikedomen på föremålen i spelet.

Obs! Det är viktigt att välja rätt inställning för att se till att spelet fungerar utan att hacka onödigt mycket.

LJUS	Klicka på skjutreglaget för att justera ljusstyrkan i spelet.
MUSIKVOLYM	Klicka på skjutreglaget för att justera volymen på musiken i spelet.
LJUDVOLYM	Klicka på skjutreglaget för att justera volymen på ljudeffekterna i spelet.

Tillbaka till spelet/föregående skärm



Klicka på den här ikonen för att återgå till föregående meny/fortsätta spela.

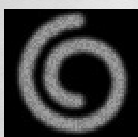
Fullständig lista över andraårsformler

Här nedan hittar du en fullständig lista över de formler som andraårseleverna förväntas ha lärt sig innan läsårets slut. Varje formels namn och tips om hur du kan använda den samt ikonen, som du ser när du siktar med trollformeln, hittar du bredvid varje rubrik.

- Det finns ett separat avsnitt för de tre trollkarlsduellformlerna.



Om du inte vill förstöra nöjet med att lära dig något nytt, kan du hoppa över det här avsnittet.



Flipendo

"Stötförhäxningen"

- "Knuffar iväg föremål och varelser."

Besvärjelsen för stötförhäxningen är '**Flipendo**'. Flipendo kan användas till att 'stöta bort' svagare motståndare eller saker och kan även aktivera vissa magiska kontakter som ligger utom räckhåll för Harry eller för att ha sönder sköra föremål som kan innehålla användbara saker.

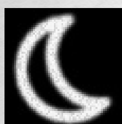


Alohomora

"Upplåsningsbesvärjelse"

- "Öppnar mekaniska lås."

Mekaniska lås kan vara nästa lika effektiva som magiska barriärer när det gäller att hålla nyfikna ögon borta. Men det gäller bara om häxan eller trollkarlen inte känner till besvärjelsen '**Alohomora**'. Kasta den här formeln på vissa mekaniskt låsta dörrar, saker eller hemliga områden så ger de den företagsamme kastaren tillträde.

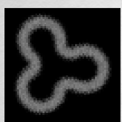


Lumos

"Trollstavsljus"

- "Avslöjar dolda vägar och områden."

'**Lumos**' är besvärjelsen för en användbar ljusformel. Om den kastas på en Lumosstenfigur lyser spetsen på användarens trollstav upp tillfälligt och kastar sitt avslöjande ljus över området i närheten. På det sättet kan dolda ingångar och plattformar upptäckas i de mörkare delarna av Hogwarts och parken.



Skurge

"Skrubbningsbesvärjelse"

- "Städar bort kletig och skadlig ektoplasma."

Om du stöter på en kletig, grön massa som liknar trollsnor och som blockerar dörrar på Hogwarts, kan det mycket väl vara ektoplasma. Det är en avlagring som uppstår där spöken har varit. Det har visat sig att det effektivaste sättet att få bort detta otrevliga ämne är med hjälp av skrubbningsbesvärjelsen '**Skurge**'.



Diffendo

"Avskärningsbesvärjelse"

• "Skär av rep, klängrankor, nät och plantbaserade livsformer."

Avskärningsbesvärjelsen 'Diffendo' har flera olika användningsområden, allt från att skära av förrymda växter till att kapa rep. Men man ska inte heller bortse från nyttan av den som beskärningsredskap på örtläran.



Spongify

• "Studsa mot stjärnorna på en studsig matta."

Kasta '**Spongify**' på speciella mattor och stenplattor för att förvandla dem till en extremt studsig, geléliknande massa. När de har aktiverats med 'Spongify'-besvärjelsen kan Harry hoppa på dem och studsa till oanade höjder.



Trollkarlsduellformler

Rictusempra

"Stötförhäxning för dueller"

• "Används i dueller mot levande varelser och andra trollkarlar."

Med '**Rictusempra**' kan den skicklige trollkarlsduellanten knuffa sin motståndare bakåt och lämna honom eller henne öppen för nya träffar. Just denna besvärjelse är väldigt användbar i trollkarlsdueller.

Obs! Vissa påstår att den är extremt bra att lamslå pixi-gnomer från Cornwall med.

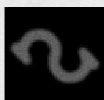


Expelliarmus

"Avväpningsbesvärjelse"

• "Slår tillbaka trollformler mot motståndaren."

Med '**Expelliarmus**' kan den skicklige trollkarlsduellanten reflektera en motståndares trollformel mot den ursprunglige kastaren. Du kommer att märka att just denna besvärjelse är nyckeln till att lyckas i trollkarlsdueller.



Mimblewimble

"Stamningsbesvärjelse"

• "Får din motståndare att schabbla med nästa formel."

Om du kastar besvärjelsen 'Mimblewimble' vid rätt tillfälle i en trollkarlsduell kan det få förödande konsekvenser. Om du tajmar det rätt får du din stackars motståndare att stamma fram sin besvärjelse som den forne läraren i försvar mot svartkonster, professor Quirrell. Med ett sånt övertag kan Harry få övertaget när han kastar sin nästa trollformel.

Obs! Även om motståndaren kanske mumlar så man inte hör vad han säger, så kan han eller hon fortfarande röra sig.



ALTERNATIV

Välj vilket alternativ du vill ändra.

- Du kan öppna alternativmenyn från startmenyn genom att **vänsterklicka** på ALTERNATIV-knappen.

Om du vill ändra andra ljud- och grafikalternativ (ljus, färgdjup, textur- och föremålsdetaljer), trycker du på **ESC** i spelet och **vänsterklickar** på ikonen för ljud- och grafikmenyn (se sid. 16).

GRAFIKALTERNATIV

Välj vilken renderingstyp och upplösning du vill använda i spelet INNAN du startar spelet.

UPPLÖSNING: **Klicka** här för att ändra skärmupplösningen till någon av de förvalda alternativen.

Obs! Spelet kommer automatiskt att välja en upplösning beroende på det grafikkort och de drivrutiner du har i din dator, men du kan ändra det om du vill.

Obs! Beroende på din dators tekniska specifikationer kan det hända att bilden i spelet hackar om du ställer in upplösningen för högt. Din dator försöker automatiskt välja den bästa upplösningen när du installerar spelet. Men det kan hända att spelets prestanda förbättras om du experimenterar med ovanstående inställningar.

LJUDALTERNATIV

LJUDVOLYM: **Vänsterklicka** på listen för att ändra volymen på spelets ljudeffekter.

MUSIKVOLYM: **Vänsterklicka** på listen för att ändra spelets musikvolym.

Obs! Om du vill ha bättre kontroll **vänsterklickar** du, håller in musknappen och drar knappen på skjutreglaget.

KOPPLA BORT ALLT LJUD: Kryssa i den här rutan för att spela utan ljud.

JOYSTICK

Öppna datorns spelalternativ och välj den ‘plug-and-play’-spelkontroll du vill använda.

SPARA & LADDA

SPARA ETT ÄVENTYR:



Du måste hitta en sparplats på Hogwarts, i form av en tung magisk bok som kallas 'Sparbok'. Gå fram till boken för att spara din spelomgång.

SÅ HÄR STARTAR DU ETT SPARAT ÄVENTYR:

1. Nästa gång du startar spelet **klickar** du på LADDA OMGÅNG, så öppnas skärmen 'Laddar omgång'.
2. **Klicka** på den sparplats du vill använda (varje sparplats med en sparad spelomgång är markerad med ANVÄND).
3. Spelomgången laddas och du kan fortsätta från den plats där du sparade senast.

- Alternativt kan du **vänsterklicka** på NY OMGÅNG för att starta en ny spelomgång.
- Om Harry svimmar får du börja om från din senaste sparplats.

ERSÄTT ETT SPARAT ÄVENTYR

1. Nästa gång du startar spelet **klickar** du på NY OMGÅNG, så öppnas skärmen 'Ny omgång'.
2. Nu **klickar** du på en ANVÄND sparplats och när frågerutan dyker upp bekräftar du att du vill ersätta den tidigare sparade omgången med en NY SPELOMGÅNG.

   Obs! Om din dator används av mer än en person bör du kolla så att du inte skriver över någon annans sparplats.

VARELSEBESKRIVNINGAR

Du kommer att stöta på alla möjliga varelser under ditt äventyr. Om du får problem med att besegra dem, eller bara vill läsa lite mer om dem, hittar du en beskrivning av dem här nedan:



Läs inte nedanstående text om du hellre vill upptäcka saker själv.

Bogkrypare



De här små, välkamouflerade varelserna är Wiggenträdets väktare och försvarar sitt område med näbbar och klor. Men de är sårbara för en välriktad Diffendoformel. Kanske beror det på deras nära förhållande med Wiggenträdet att de tappar en bit Wiggenträdbark, en av ingredienserna i den livskraftåtergivande Wiggenwelddrycken.

Pixi-gnom från Cornwall



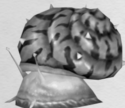
Dessa busiga varelser är elektriskt blå och ungefär 20 centimeter höga. Men låt inte deras storlek lura dig – de kan vara farliga om de blir uppretade. Eftersom några av dem smet från lektionen i försvar mot svartkonster far de omkring bland Hogwarts mörka områden. Använd din Rictusempraformel på dem från långt håll, för om du kommer för nära dem sveper de ner och biter dig.

Eldkrabba



Låt inte de vackra ädelstenarna på dessa sköldpaddsliknande krabbors skal lura dig. De kan "vända" sig mot dig på nolltid – och skjuta brännande heta eldkulor ur sin bakdel. Eldkrabbor kan bli enorma så det är viktigt att du vet hur du tar hand om dem. En välriktad Rictusempraformel vänder dem på rygg, men större exemplar kan kräva flera träffar för att bli lamslagna. När den ligger på rygg kan du använda Flipendo för att knuffa runt den lamslagna eldkrabban.

Orangea jättesniglar



De här slemmiga, slingrande bestarna lämnar ett glänsande spår av giftigt slem efter sig. Slemmet är mycket skadligt om man rör vid det. Använd Rictusempraformeln för att få stopp på dem och därefter Flipendo för att knuffa runt dem.

Tomtenissar



Trots att de är mest kända som trädgårdsohyra kan tomtenissar även bo i grottor, inne på Hogwarts och i dess park. De här skadedjuren kommer ut på jakt efter Bertie Botts bönor i alla smaker när deras favoritmat, hurklumpsvampar, är svåra att hitta. Om du lyckas släppa ut en tomtenisse från en grotta, så att den kan mumsa på en hurklumpsplätt, kommer den att bli så upphetsad att den släpper alla bönor den bär på.



Om en hungrig tomtenisse stjäl dina bönor kan du ta tillbaka dem genom att kasta Flipendo på den.

Tips: Det är smart att plocka upp en lamslagen tomtenisse och kasta tillbaka den i sin håla innan den kvicknar till. En omtöcknad tomtenisse är inte en glad tomtenisse och tar ut sin ilska på närmsta levande varelse den ser när den vaknar.

Hurklumpar



Hurklumpar är svampar som släpper ut en lila rökpuff som är farlig (för människor) om någon kommer för nära dem. Om det inte finns några tomtenissar i närheten, som kan lockas att äta upp hurklumparna, kan du använda Diffendo till att skära av svampens huvud och göra den relativt ofarlig.

Tips: Kapade Hurklumpshuvuden kan kastas på andra varelser för att få dem att stanna tvärt.

Impar



Impar bor, precis som tomtenissar, i grottor men de är inte lika vänliga som tomtenissar, vilka inte heller är några charmtroll. Den förnuftiga häxan eller trollkarlen lamslår en imp med Rictusempra, så fort han eller hon får syn på den, och kastar tillbaka den i sin grotta. Men gör det fort! Impar kan vakna upp vid de sämsta tillfällen – till och med när du bär runt på dem, och det kan verkligen bli en smärtsam upplevelse.

Peeves



Hogwarts bofasta poltergeistpina Peeves är alltid ute efter bråk. Du kommer att märka att den här irriterande anden dyker upp på de mest osannolika ställen. Kasta den ektoplasmarensande formeln Skurge på honom så sticker han snabbt sin väg.

Spindlar



Av någon anledning finns det spindlar överallt i år. Mindre spindlar försöker klättra upp på eleverna om de står stilla ens en sekund. Du kan försöka mosa dem för att bli av med dem. Det kan finnas större spindlar på lur och det krävs lite mer för att besegra dem. Rictusempra kan vara en bra formel för att lamslå dem.

Tips: Om du vill ta bort ett spindelnät som blockerar vägen kan du använda avskärningsbesvärjelsen Diffendo.

Taggplantor



Taggplantor är vackra – på håll. Kommer du för nära dem så skickar de iväg sina vassa taggar. Kasta Diffendo på taggplantan för att få den att skjuta iväg sina taggar så att du kan passera tryggt.

Giftiga tentaculor



Det är svårt att hålla reda på alla huvuden på en giftig tentacula. Den här jätte-växten är lika farlig som den ser ut. Kasta Diffendoformeln på den för att skära av lemmarna och lamslå mittdelen.

KARAKTÄRSBESKRIVNINGAR

Här nedan hittar du en kort beskrivning av några av karaktärerna från Harry Potters värld. Observera att det här inte är en fullständig lista över karaktärerna, utan är mer tänkt som lite bakgrunds-information för de av er som ännu inte har läst några böcker i Harry Potter-serien av J.K. Rowling.

HARRY POTTER



Harry Potter är trollkarlen som blev känd som "pojken som överlevde" när han inte bara överlevde en attack från den onde Lord Voldemort, utan till och med gjorde slut på honom och hans krafter på samma gång. Efter att ha blivit varnad av en simpel hus-alf att inte återvända till Hogwarts skola för häxkonster och trolldom verkar Harrys andra år bli minst lika spännande som det förra.

Ron Weasley



Ron Weasley är det sjätte av Weasleybarnen som går på Hogwarts. Han och Harry blev vänner i början av det första läsåret efter att ha träffats på Hogwartsexpressen. Med sina ärvda klädnader och sin trasiga trollstav är han ändå en lojal vän och Harry kan alltid räkna med att han hjälper till i utsatta situationer.

Hermione Granger



Hermione Granger är den bästa eleven i Harrys klass på Hogwarts. Hermione är alltid ivrig att få besvara frågor under lektionerna och pluggar hårt för att alltid vara beredd. Hon är även väldigt modig och tvekar aldrig att besvara en utmaning. Hennes mod och intelligens har räddat Harry ur knipor vid flera tillfällen.

Rubeus Hagrid



Rubeus Hagrid är nyckelväktare och egendomsförvaltare på Hogwarts. Hagrid är en jättelik man med en vänlig natur och en förkärlek till alla magiska varelser Han har blivit en av Harrys bästa vänner. I egenskap av nyckelväktare och egendomsförvaltare har Hagrid mycket information om skolan och dess historia.

Albus Dumbledore



Albus Dumbledore är den högt ansedde rektorn på Hogwarts skola för häxkonster och trolldom. Många anser att han är den främste trollkarlen sedan urminnes tider och Dumbledore sköter Hogwarts med visdom, tålamod, rättvisa och otroliga magiska krafter. I Albus Dumbledore har Harry hittat en mentor och beskyddare utan like.

Gyllenroy Lockman



Gyllenroy Lockman är den talangfulla författaren bakom böcker som '*Gyllenroy Lockmans råd angående ohyra i hemmet*' och '*Mitt magiska jag*'. Han är även femfaldig vinnare av Häxornas Världs pris för supercharmleendet. Gyllenroy Lockman har tagit över platsen som lärare i försvar mot svartkonster på Hogwarts under Harrys andra år. Men när läsåret börjar kan man ifrågasätta hans självbeskrivna talang för att ta hand om alla möjliga farliga, magiska varelser.

Professor Severus Snape



Professor Severus Snape är lärare i Trolldryckskonst på Hogwarts. Han är även föreståndare för Slytherins elevhem och finns oftast nere i fängelsehålorna på Hogwarts. Professor Snape är inte särskilt snäll mot Harry och han verkar anstränga sig för att hitta ett skäl att ge Gryffindor poängavdrag, särskilt om poängavdraget kan ske på Harrys bekostnad.

Medverkande

Knowwonder

En Amaze Entertainment Studio

Producent: Elizabeth Smith
Utvecklingschef: Steve Reddoch
Medproducent: Aspen Price
Huvudspeldesigner: Greg MacMartin
Huvudprogrammerare: David Lawson, Chris Phillips
Huvudgrafiker: Christopher Vuchetich
Huvudanimerare: Jason Zayas
Manus: Michael Humes
Programmering: Elijah Emerson, Todd Gilbertsen, Michael Lankerovich, Melanie Quest Locher, Fraser Thompson, Janet Weddle
Grafik: Kerwin Burton, Lorian Kiesel, Sharon Plotkin, Bill Sears, David Stevenson, Tiffany Vongerichten
Animering: Nathan Hocken, Jason Newkirk
Trollkarlskortgrafik: Todd Lovering, Mok Marquardt, Tony Ravo, Jeff Willis
Mellanspelsregi: Eric Gingrich
Design och nivådesign: Philip Co, Crista Forest, Chad Verrall
Övrig nivådesign: Ed Byrne, Ben Coleman, Philip Dennison
Ljuddesign: Mark Yeend
Huvudtestare QA: Cheryl Penick
Testare: Claire Brummet, Jonathan Diamant, Cliff Emeric, Matt Ilion, Anil Joshi, Bill Schneider, Paula Wellings
Exekutiv producent: Lindsay Gupton

Amaze Entertainment

Exekutiva producenter: Dan Elenbaas, David Mann
Creative Director: Phil Trumbo
Chef för utvecklingsservice: Jack Brummet
Verksamhets- och finanschef: Mike Dean
Marknadsföringschef: Curtis Asplund
Exekutiv studiochef, Adrenium: Stephen Clarke-Willson, PhD.
Exekutiv studiochef, Griptonite: Steve Ettinger
Särskilt tack till: Ellena Bowen, Kevin Burdick, Susan DeMerit, Stephanie Hertager, Yujin Kiem
Ogg Vorbis audio codec på benäget tillstånd av Xiph.org Foundation

Electronic Arts – Utveckling

Produktionsgrupp: Tony Casson, Mike Cooper, Wayne Frost, Jeff Gamon, Chris Gray, John Miles, Guy Miller, Owen O'Brien, Rob O'Farrell, Derek Proud, Neil Pettitt, Colin Robinson
Ljudgrupp: Adele Kellett, Nick Laviers, Bill Lusty, Ian MacBeth, Dominic Smart, Pete Ward
Musik: Komponerad av Jeremy Soule; Framförd av Jeremy Soule och Londons filharmoniker
Kör: L.A. Vocal Majority
Musikgrupp: Geoff Foster, Mark Gasbarro, David Hartley, Ira Hearshen, Larry Kenton, Andrew Kinney, Darlene Koldenhoven, Don Nemitz, Audrey deRoche, Ross deRoche, Mike Ross, John Scott, Julian Soule, Paul Talkington, Alan Wilson
Övrig ljuddesign och dialogredigering: Lydia Andrew, Mark Knight, Jon Newman, James Slavin
Berättare: Stephen Fry
Röster: Tom Attenborough, Ben Avis, Jane Avis, Will'm Bentinck, Caroline Bernstein, Melanie Bright, Greg Chilingirian, David Coker, Allan Cordunner, Chris Crosby, Gary Fairhall, Jade Farmillo, Charlotte Fudge, William Green, Steve Hope Wyne, Daniel Irving, Joshual Jalloul, Martin Johnson, Ben Johnstone, Eve Karpf, Johnathan Kydd, Mark Lowen, Lewis Macleod, Joe McFadden, Marina Neil, Freddie Ridge, Emily Robinson, Harry Robinson, Victoria Robinson
Röstregi: Danny Bilson, Nick Laviers, Adele Kellett, Guy Miller
Europeisk studiomarknadsföring: Jonathan Bunney, Sara Hobson, Roy Meredith, Murray Pannell
Europeisk lokaliseringsledning: Nathalie Fernandez, David Lapp, Sandra Picaper, Harald Simon, Sam Yazmadjian
Produktionsservice: Peter Abbey, Jane Luckraft, Abdul Oshodi, Joanna Taylor, James Truter
Dokumentation: Sorcha Fenlon, James Lenoël, Joanne Moore
Konstruktivt kontoansvar: Tanya Etherington, Liz Simpson, Rachel Streek, Candice Westman
Webbproduktion: Sylvain Caburrosso, Ai-Lich Nguyen, Lloyd Sharp
Kvalitetssäkring: Ian Alder, George Alleway, Matthew Avery, Adam Beardwood, Jamie Cawte, Karl Christmas, Ian Deal, Richard Diaz, Trefor Evans, James Fry, Kim Lee Gammage, Dan Golding, Joe Grant, Andy Hall, Noel Hawkins,

Ed Howells, Richard Hylands, Patrick Klaus, Dean Lea, Richard Lloyd, Nick Long, Giro Naioriello, Tom Mann, Carl Mattin, Dan McDonald, Joe McNamara, Carl Mullans, Scott Newman, Phil O'Farrell, Marcus Purvis, Sajid Raza, Richard Sallis, Rocky Samrai, Pete Samuels, Martyn Sibley, Ben Spinks, Pete Sturgess, Mike Takla, Barrie Tingle, William Wann, Ricky Watts, Paul Watson, John Welsh, James Willis
Mastering: Matt Price, Sam Roberts, Des Gayle, James Kneen, Donna Hicks, Wayne Boyce
Europeisk CQC: James Arup, James Bolton, Dean Choudhuri-Bennett, Andrew Chung, Paul Davies, Jean-Yves Duret, James Featherstone, David Fielding, Tony Hopkins, Andrea Iori, Jamie Keen, Gary Napper, James Norton, Ashley Powell, Paul Richards, Linda Walker, Tim Wileman
Studioskötsel: Anne Miller, Phil Jones
Särskilt tack till:
J K Rowling, Danny Bilson, Dan Blackstone, David Byrne, Chuck Clanton, Steve Dauterman, Paul DeMeo, Ian Francis, David Heyman, Mark Huntley, Jason Lord, David Lee, Paul Lee, Paul Marsden, Bruce McMillan, Iain Melvin, Lorraine Metcalf, Claire Offield, Leon O'Reilly, Derek Proud, Christopher Purcell, Ian Shaw, Anne Marie Stein, Sandra Wilms, Stuart Whyte
Warner Bros. Interactive Entertainment
Produktionsgrupp: Brett Skogen, Louise McTighe
Marknadsföring: Jim Molinaro, Jason Ades
Särskilt tack till: Philippe Erwin, Scott Johnson, Heidi Behrendt, Sandy Yi, Catherine Trillo, Niki Judd, Eloise Kay, Diane Nelson, Amber Fredman, Lisa Singer, Bethany Spenceman, Moira Squier, Robin Blackburn, Sarah Booth-Henry

Anmärkning

ELECTRONIC ARTS ÅTAR SIG INGET GARANTIANSVAR, VARE SIG UTTRYCKLIGT ELLER UNDERFÖRSTÅTT, AVSEENDE DEN HÄR HANDBOKEN, DESS KVALITET, SÄLJBARHET ELLER LÄMPLIGHET FÖR VISST ÄNDAMÅL. HANDBOKEN TILLHANDAHÅLLS “I BEFINTLIGT SKICK”. ELECTRONIC ARTS ÅTAR SIG VISSA BEGRÄNSADE GARANTIER MED AVSEENDE PÅ PROGRAMVARAN OCH DEN MEDIA DEN LEVERERAS PÅ. ELECTRONIC ARTS KAN INTE I NÅGOT FALL HÅLLAS ANSVARIG FÖR DIREKT ELLER INDIREKT SKADA.
GARANTIVILLKOREN GÄLLER INTE I DE FALL KÖPAREN ÄR EN KONSUMENT SOM FÖRVÄRVAT PRODUKTEN FÖR ENSKILT BRUK, I DEN MÅN OCH I SÅDAN DEL GARANTIVILLKOREN BEGRÄNSAR KONSUMENTENS RÄTTIGHETER ENLIGT KONSUMENTKÖPLAGEN.

Garantibegränsning

Electronic Arts garanterar den ursprungliga köparen av denna programvara att den media på vilken programvaran är inspelad på är fri från material- och tillverkningsfel under 90 dagar efter inköpsdagen. Under denna period kommer felaktig media att bytas ut om originalprodukten returneras till Electronic Arts på nedanstående adress tillsammans med ett daterat inköpskvitto eller kopia därav, en redogörelse beskrivande defekten, den felaktiga median och din adress.
Denna garanti är ett tillägg och påverkar inte dina lagstadgade rättigheter på något sätt.
Denna garanti gäller ej programvaran i sig, vilken tillhandahålls “i befintligt skick”, och ej heller media som har utsatts för felaktig användning, skada eller orimlig användning.

Returer efter garantin

Electronic Arts kommer (om nuvarande lager tillåter) att byta ut media som skadats av användaren, om originalmedian återsänds.
Glöm inte att inkludera fullständig information om felets art, namn, adress och (om möjligt) ett telefonnummer där vi kan nå dig dagtid.
Om du har några frågor om denna produkt, kontakta Electronic Arts kundservice för hjälp.
Ring oss på 08-546 645 70, måndag till fredag, 13.00–17.00. Eller skriv till oss via e-post:
nordicsupport@ea.com

Electronic Arts Customer Service
Business Campus
Johanneslundsvägen 2
194 81 Upplands Väsby
Sverige.



EAN08005421MT